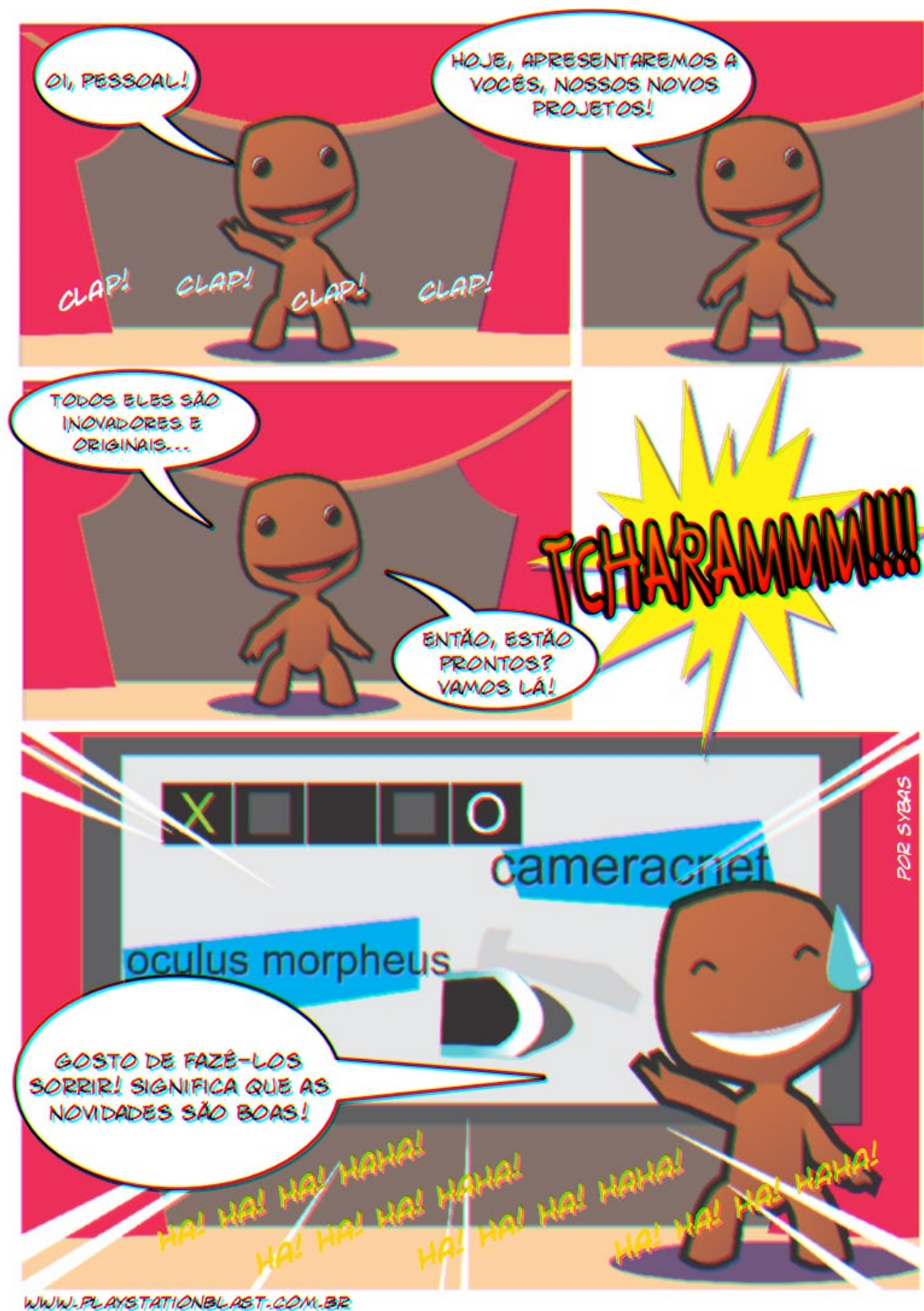
PLAYSTATION BLAST
WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR
#25
JUN
2014
E3
ANÁLISE:
WATCH_DOGS (PS4)
TOP 10:
MOTIVOS PARA TER UM PS4

Sony decolando na E3

A E3 2014 da Sony impressionou mais uma vez os jogadores. Com títulos de peso do início ao fim da conferência, a empresa firmou o PS4 como um console de peso. É hora de analisar as novidades anunciadas, a participação do PS Vita, os jogos multiplataforma e tudo mais o que vimos em Los Angeles. Também analisamos games imperdíveis, como Watch Dogs, Wolfenstein e Dark Souls 2. Além disso, listamos os 10 motivos para ter um PS4 nesse ano. **– Rafael Neves**

Nem tudo foi perfeito *por* ***Sybellyus Paiva***
Conceito: Luiz Fernando de Lira

OI, PESSOAL!
CLAP! CLAP! CLAP! CLAP!
HOJE, APRESENTAREMOS A VOCÊS, NOSSOS NOVOS PROJETOS!
TODOS ELES SÃO INOVADORES E ORIGINAIS...
ENTÃO, ESTÃO PRONTOS? VAMOS LÁ!
TCHARAMMM!!!!
X O
cameracnet
oculus morpheus
GOSTO DE FAZÊ-LOS SORRIR! SIGNIFICA QUE AS NOVIDADES SÃO BOAS!
HA! HA! HA! HAHA! HA! HA! HA! HAHA! HA! HA! HA! HAHA! HA! HA! HA! HAHA!
POR SYBAS
WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR

Perfil

Viajante (Journey)

por **Thomas Schulze**

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Leandro Fernandes

Journey foi um dos jogos mais premiados do ano e recebeu várias indicações para os Video Game Awards de 2012, a principal premiação internacional de videogames, inclusive a de melhor jogo do ano. Sua premissa ousada de criar uma incrível jornada introspectiva que despertasse os mais variados sentimentos nos jogadores agradou em cheio à crítica especializada e emocionou milhares de donos de PlayStation pelo mundo. Mas o que seria de um grande jogo sem um grande protagonista? No perfil de hoje vamos conhecer um pouco mais sobre o Viajante sem nome de Journey.

Não há nada no deserto...

Na primeira vez em que encontramos o Viajante, uma criatura misteriosa vestindo apenas um manto que esconde completamente seu rosto, ele (ou ela) está sentado no meio do deserto, contemplando uma pirâmide de luz à distância. Mesmo após terminarmos de jogar toda a aventura, continuamos sabendo tanto sobre o personagem quanto sabíamos no início do jogo. E em grande parte, é esse o charme de Journey.

Como você deve ter lido em nossa análise, o jogo é uma grande jornada artística e contemplativa sobre nossa própria existência. Há metáforas por todos os lados sobre a importância das amizades que fazemos em nosso caminho, sobre os momentos de dor e desespero com os quais inevitavelmente nos deparamos, além de ocasiões de puro deslumbre e fascínio. Então o que o viajante sente e pensa não é nada mais do que o modo como o próprio jogador enxerga a vida.

Nunca me esquecerei de quando jogava Journey online, e um completo desconhecido, que me seguiu por boa parte da aventura, resolveu desenhar um coração na areia como agradecimento por nossa diversão. É simplesmente fascinante descobrir o modo como cada viajante do mundo tem o poder de deixar uma marca permanente em você. E, assim, um dos personagens mais silenciosos, misteriosos e sem história dos videogames, acaba se tornando também um dos mais marcantes, pois ele sempre terá a personalidade única da pessoa real com quem você joga.

...e nenhum homem precisa de nada.

Embora toda a trama do jogo seja aberta à interpretação, em vários momentos o Viajante esbarra com murais ou visões de deuses ou sábios, grandes viajantes com roupas brancas, que contam um pouco da história de sua raça e de seus antepassados. De novo, é tudo muito vago e aberto, para que o jogador possa formar suas próprias conclusões. Parece que os antepassados do viajante viviam em paz e harmonia com a natureza e com todas as criaturas, mas conforme sua sede pelo progresso tecnológico aumentou, guerras foram travadas, até sobrar apenas o deserto cheio de lápides pelo qual você viaja ao longo do jogo.

Os jogadores que realmente se empenharem e conseguirem explorar cada cantinho desse deserto, obtendo os itens iluminados, além de conquistarem o troféu Transcendence, ganham o direito de vestir uma roupa branca, muito similar a de seus antepassados. Munido do manto branco, o Viajante pode dar pulos praticamente sem limite e servir como guia para os jogadores de primeira viagem, o que é um belo estímulo para continuar jogando Journey por muito tempo e buscar novas experiências.

Viver juntos, morrer sozinho

Em nossos perfis aqui do Blast, normalmente inserimos uma lista de jogos que o personagem participou, para que o texto sirva como uma espécie de wiki de consulta. Mas como o Viajante só participou de Journey, e dificilmente deve vir a protagonizar outro jogo, que tal uma lista de obras que os fãs do jogo podem apreciar? Ao menos o redator que vos escreve, fã assumido de Journey, achou que estas obras poderiam servir como um bom complemento para o videogame.

Se você gostou da viagem existencialista de Journey, são grandes as chances de que vá curtir o livro Fernão Capelo Gaivota, que também acabou virando filme e é uma linda obra sobre como nossa alma tem o poder de transcender e alcançar coisas maravilhosas. Aproveitando que entramos na área do cinema, pode ser bem interessante também assistir a "A Árvore da Vida", outro belo tratado sobre vida e morte, e como elas podem impactar todo o Universo. Por fim, também é sempre uma boa pedida assistir ao seriado Lost, que mostra de modo sem igual a importância dos amigos que fazemos em nossa jornada e como eles podem nos ajudar a seguir em frente, o que não deixa de ser exatamente a mesma premissa de Journey.

Seja jogando, lendo este texto ou curtindo uma das obras supracitadas, o importante mesmo é que você se divirta e aproveite bastante a sua jornada. Quem sabe um dia não nos encontramos nesse grande deserto que é a vida?

por ***Rodrigo Estevam***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Lucas Paes

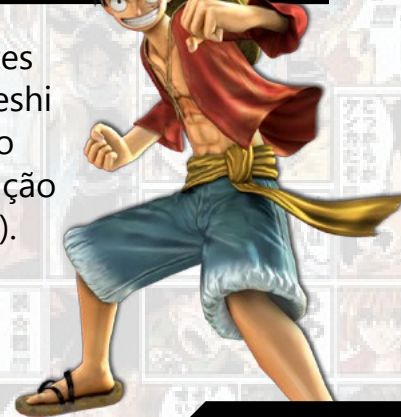
J-Stars Victory Vs (PS3/PSVita) leva pro ringue as estrelas da Shonen Jump

Título de luta reúne principais estrelas da mundialmente famosa publicação de mangás Shonen Jump em comemoração dos 45 anos da revista.

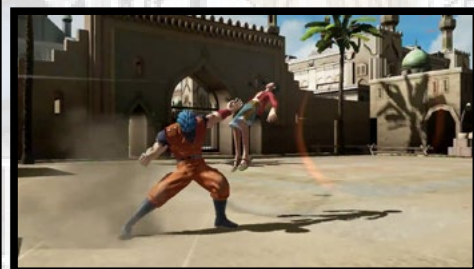
Boa parte dos mangás mais populares saíram das páginas da Weekly Shonen Jump. Grandes sucessos mundiais como Bleach, Rurouni Kenshin, Naruto e Dragon Ball surgiram na publicação, que é referência global por ter um alto padrão de qualidade. Cada uma dessas séries tem sua própria história, que conta com diversos personagens e universos distintos. Mas o que aconteceria se todos eles se reunissem em um só mundo? Em J-Stars Victory Vs, os principais heróis da revista convivem no Jump World, um mundo que mistura elementos e cenários de várias publicações da revista. Todos os personagens estão se preparando para o J Battle Festival, uma competição de luta para determinar quem é o mais
forte e que acontece a cada 45 anos.

Feliz aniversário, Jump!!

Não é à toa que o tal torneio do jogo aconteça a cada 45 anos, J-Stars Victory Vs foi lançado para comemorar o quadragésimo quinto aniversário da Weekly Shonen Jump. Quando anunciado na revista, o jogo foi até mesmo citado como o "jogo Jump definitivo", o que mostra o quão especial é o título para a história da publicação.

Ao todo, Victory Vs conta com 52 personagens saídos de 32 diferentes mangás. Veteranos como Son Goku, Kenshin Himura e Yusuke Urameshi lutam lado a lado com protagonistas de mangás mais recentes, como Tatsumi Oga (Beelzebub), e alguns outros velhos conhecidos da geração mais atual, como Kurosaki Ichigo (Bleach) e Uzumaki Naruto (Naruto).

O J-Adventure, modo história de J-Stars Victory Vs, conta com quatro capítulos focados em diferentes personagens, que devem montar um time para participar da competição. O primeiro capítulo, o Motion Chapter, foca em Luffy (One Piece), Ace (One Piece) e Seiya (Saint Seiya), enquanto o segundo, o Hope Chapter, traz Naruto (Naruto), Yusuke (YuYu Hakusho) e Gon (Hunter x Hunter). Já o terceiro, o Research Chapter, que tem Toriko (Toriko), Zebra (também de Toriko) e Goku (Dragon Ball), e o último, o Pursuit Chapter, acompanha Ichigo (Bleach), Oga (Beelzebub) e Hiei (YuYu Hakusho). Essa campanha é para apenas um jogador e se desenrola enquanto o jogador explora o mapa do Jump World, combate diversos inimigos e coleta cartas que podem ser usadas como power ups.

Existem ainda mais dois modos de jogo, o Victory Road e o Free-Battle. O primeiro é um modo para um jogador onde é necessário cumprir uma série de objetivos durante cada batalha, enquanto o segundo é um para batalhas livres com suporte para até dois jogadores em rede local ou até quatro players online pela internet. Em todos os modos, a pancadaria rola em cenários totalmente tridimensionais, onde é possível correr, pular e atacar (e, em alguns casos, até mesmo voar) em todas as direções. Para facilitar o entendimento, confira logo abaixo um trailer com gameplay de Son Goku versus Freeza, no PS Vita.

Para vencer um combate, é preciso preencher toda a barra “Win”, que é dividida em três pedaços que são preenchidos um por um sempre que um adversário é derrotado. Mas não pense que vencer alguém significa que essa pessoa esteja fora da luta: um inimigo caído pode se levantar após um determinado período de tempo. Ou seja, é possível preencher mais de um pedaço da barra vencendo a mesma pessoa.

Um elemento interessante das lutas é a possibilidade de usar os Ultimate Attacks. Não que esse tipo de golpe seja uma novidade, claro, mas é que em J-Stars Victory Vs eles funcionam de uma maneira um pouco diferente: esses especiais habilitam transformações dos personagens, deixando-os temporariamente bem mais fortes. Son Goku, por exemplo, dispara uma Genki Dama e, não contente com o estrago que já fez, se transforma em Super Sayajin e aumenta ainda mais o poder de destruição do golpe. Já Hiei, de YuYu Hakusho, lança suas Chamas Negras Mortais contra o adversário, controlando o dragão em um loop que gera uma sequência de golpes praticamente fatal.

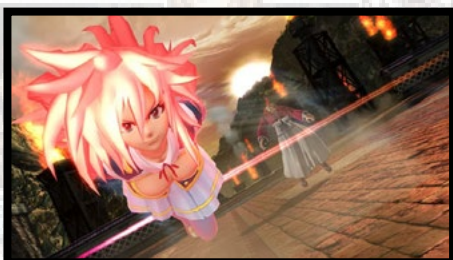
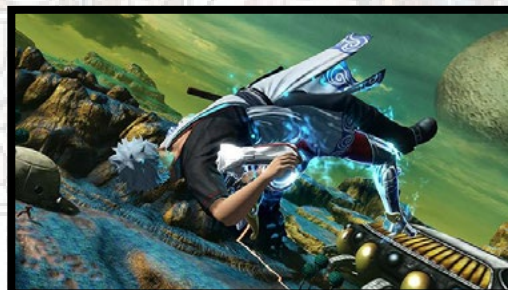
Galera porradeira

Como já dissemos lá em cima, J-Stars Victory Vs tem 59 personagens de 32 séries diferentes publicadas na Jump ao longo desses 45 anos de revista. Dessa turma, 39 são jogáveis e 13 funcionam como suporte, podendo ser chamados durante a pancadaria para dar uma mãozinha. Vamos dar uma olhada na lista de lutadores?

Jogáveis

Assassination Classroom: Korosensei
Beelzebub: Tatsumi Oga e Baby Beel
Bleach: Ichigo Kurosaki e Sōsuke Aizen
Bobobo-bo Bo-bobo: Bobobo-bo Bo-bobo e Don Patch
Chin'yūki -Tarō to Yukai na Nakama-tachi: Taro Yamada
Dr. Slump: Arale Norimaki e Gatchan
Dragon Ball: Son Goku, Vegeta e Freeza
Fist of the North Star: Kenshiro e Raoh
Gin Tama: Gintoki Sakata
Hell Teacher Nūbē: Meisuke Nueno (Nūbē)
Hunter × Hunter: Gon Freecss e Killua Zoldyck
JoJo's Bizarre Adventure: Jonathan Joestar e Joseph Joestar
Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo: Kankichi Ryotsu
Medaka Box: Medaka Kurokami
Naruto: Naruto Uzumaki, Sasuke Uchiha e Madara Uchiha
One Piece: Monkey D. Luffy, Portgas D. Ace, Boa Hancock e Akainu
Reborn!: Tsuna Sawada e Reborn (Neeko)
Rurouni Kenshin: Himura Kenshin e Shishio Makoto
Saiki Kusuo no Psi Nan: Kusuo Saiki
Saint Seiya: Pegasus Seiya
Sakigake!! Otokojuku: Momotaro Tsurugi
Tottemo! Luckyman: Luckyman
Toriko: Toriko e Zebra
YuYu Hakusho: Yusuke Urameshi, Hiei e Younger Toguro

Suporte

Bleach: Rukia Kuchiki
D.Gray-man: Allen Walker
Gintama: Kagura e Sadaharu
Haikyū!! Shōyō Hinata
Hunter × Hunter: Hisoka
Kuroko's Basketball: Tetsuya Kuroko
Medaka Box: Misogi Kumagawa
Neuro: Supernatural Detective: Neuro Nōgami
Nisekoi: Chitoge Kirisaki
Pyu to Fuku! Jaguar: Jaguar Junichi
Sakigake!! Otokojuku: Heihachi Edajima
Sket Dance: Bossun
Himeko: Switch
To Love-Ru: Lala Satalin Deviluke

J-Stars Victory Vs infelizmente não tem qualquer previsão de ser lançado fora do Japão. O que é uma pena, já que o público de mangás e animes é imenso no mercado ocidental. Se ao menos o título contasse com legendas em inglês, seria possível jogar essa belezinha numa boa, já que o Vita e o PS3 não têm trava de região. Só nos resta morrer de inveja dos nossos amigos japoneses.

por **Pedro Vicente**

Revisão: Marcos Silveira
Diagramação: Ítalo Lourenço

DARK SOULS II

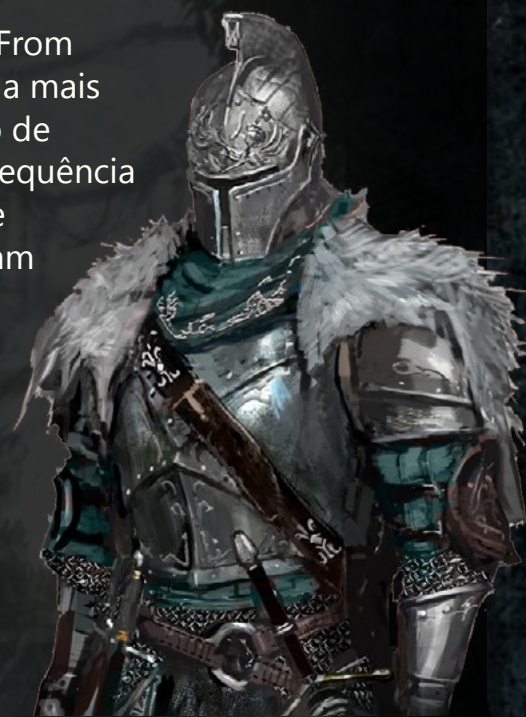
Desde seu lançamento, em março deste ano, Dark Souls II vem fazendo parte da vida de muita gente. O game traz uma vasta gama de conteúdo: enquanto uns se aventuram nos New Game +, outros se focam no PVP e na cooperação online, e ainda há outros que mergulham na região de Drangleic em busca de seus segredos e de sua história "escondidos" pelo pessoal da From Software. Confira nossa análise do vasto sucessor de Dark Souls.

Videndo um legado

Consigo, em parte, compreender a dificuldade que o pessoal da From Software deve ter tido no desenvolvimento de Dark Souls II. Ainda mais quando o grande nome por trás, tanto de Demon´s Souls quanto de **Dark Souls**, Hidetaka Miyazaki, não participou efetivamente da sequência por estar se dedicando a um outro projeto. É um legado difícil de continuar, um desses que aglutina fãs apaixonados que se dedicam a uma série. É difícil para mim (e por isso entendo um pouco os desenvolvedores) analisar o game, porque sou completamente apaixonado pelos dois jogos anteriores da "série" Souls.

Dito isto, Dark Souls II consegue se utilizar de pontos positivos de cada um dos dois jogos, e é muito palpável no produto final aquilo que os desenvolvedores chamaram de uma "maior acessibilidade" para esta nova entrada da série.

Jogar é preciso, viver não

Muitos fãs ficaram apreensivos quando surgiram as primeiras entrevistas com os produtores do jogo, nas quais eles apontaram para uma preocupação com a acessibilidade do título. Quase que instantaneamente muitas pessoas bradaram que o game iria se tornar fácil e perder sua essência. Para alegria de todos, ainda que eu considere o jogo de fato mais fácil que o primeiro Dark Souls, a acessibilidade mostrou-se como um ponto positivo. A viagem entre fogueiras desde o início do jogo, a utilização de outros itens de cura além das Estus Flasks, a maior facilidade com a melhora e mudança das armas e a possibilidade de refazer seu personagem no meio da história utilizando um certo item, são alguns pontos que deixaram a experiência mais rápida sem comprometer, por si, o desafio do jogo. As possibilidades de customização do personagem são um ponto alto. Além das já antigas formas de se construir desde guerreiros pesados até magos, passando por personagens rápidos e letais, agora podemos apostar de forma mais efetiva em arqueiros e empunhadores de duas armas, com destaque para esta última. Se em Dark Souls a arma da mão esquerda só poderia desferir o golpe forte, aqui temos a possibilidade de manejá-la por completo.

Nesse sentido, a jogabilidade de Dark Souls II é muito boa. Conseguiu se apropriar de pontos positivos de Demon´s e de Dark Souls para criar uma experiência completa de customização e batalha. E como é divertido de se batalhar no jogo! A mecânica se tornou mais fluida, sendo refinada sem perder a essência dos jogos anteriores.

O design das (muitas) localidades possui seus altos e baixos. Do ponto de vista da ambientação, somos brindados com lugares bem distintos, de florestas a castelos, de picos à cavernas, que, se por um lado homenageiam os games anteriores, por outro conseguem ser originais. São, no entanto, localidades pequenas, em sua maioria, se comparadas as de Dark Souls. Os desafios – leiam-se inimigos e armadilhas – continuam sendo o ponto alto de cada "fase". O posicionamento milimétrico de cada unidade inimiga cria uma atmosfera de atenção e de possibilidades para superar os obstáculos.

A trilha sonora do jogo simplesmente não me capturou. Infelizmente não fui fisgado como nos dois jogos anteriores da From Software. Isso quer dizer que o trabalho musical do jogo é ruim? Não. Mas temas do primeiro Dark Souls, como do Firelink Shrine e das batalhas com Ornstein & Smough e o lobo Sif, são as músicas que logo vem à minha cabeça. Eram músicas que embalavam as épicas batalhas contra chefes. Algo que, infelizmente, não acontece com tanta força em DSII.

Jogando contra o inimigo

Falando em chefes, Dark Souls II possui nada menos que 31, dos quais alguns são opcionais. A dificuldade se pauta muito mais em chefes múltiplos (principalmente no New Game +), do que exatamente com a movimentação e reação de um chefe único. Algumas ideias são muito interessantes, como a mudança do cenário durante a luta, ou a alteração do local de batalha. Existem batalhas bem interessantes (como a contra o Looking Glass Knight) e outras monótonas, principalmente para aqueles familiarizados com a série.

É importante salientar que os chefes mais difíceis do jogo são exatamente aqueles opcionais. O já lendário Ancient Dragon é um belo exemplo, mas não o único (temos o Darklurker, o Royal Rat Authority, etc). Mesmo os "4 Old Ones" são chefes muito simples para os veteranos da série, o que indica uma diminuição na dificuldade do jogo, como solução dos desenvolvedores para que o título se torne mais acessível a todos os jogadores. Não acho, como analista, algo ruim necessariamente, mas como fã fiquei um pouco desapontado.

Jogando contra outro jogador

A experiência cooperativa do game continua muito inteligente. A possibilidade de pedir ajuda para vencer uma localidade ou algum chefe é muito interessante, assim como a ideia de invadir e ser invadido, de amigos poderem te defender ou de inimigos poderem te destruir, tudo isso mediado por uma mecânica de covenants (grupos ou guildas) mais voltada para a jogatina online. E somada a isso, agora temos a possibilidade de duelar em arenas com outros jogadores (algo que só era possível a partir do DLC no primeiro Dark Souls). Toda essa experiência online agrega muito ao jogo. Na mesma medida em que a jogatina offline, a online é fluida: a qualquer momento você pode ser invadido, ou pode invadir o mundo de outro jogador, tendo que lidar com os desafios do jogo e com a ameaça de outro gamer ao mesmo tempo.

O PvP ainda está tomando forma, e muita gente inclusive está voltando ao primeiro game por não ter gostado desse segundo. Eu achei que, nesse quesito, Dark Souls II conseguiu avançar bastante. Claro que ser invadido por alguém com aquele set overpower não é nada animador, mas faz parte do pacote. É no PvP, apenas, que eu apontaria uma superioridade do segundo jogo em relação ao primeiro. O que atrapalha bastante é o lag, principalmente em nossas conexões aqui no Brasil.

Vivendo uma história

E chegamos a um dos pontos mais importantes de Dark Souls 2: a sua magnífica e misteriosa forma de contar sua história. Tentar reconstituir as histórias de Drangleic através de diálogos com NPCs, de ter atenção às descrições dos itens e até mesmo do olhar para o ambiente e o posicionamento de inimigos e tesouros, é muito gratificante para quem quer realizar tal empreitada. E quem quiser não estará sozinho, da mesma forma com o que foi feito (e ainda é) com Dark Souls e Demon's Souls, vários jogadores expõem suas teorias e informações em fóruns e no Youtube.

A história e as lendas de Dark Souls II giram muito em torno das bases colocadas pelo primeiro jogo. A ideia aqui é que a própria existência humana está amaldiçoada, com o mundo alternando entre reinos gloriosos durante a força da chama, e a queda destes lugares entregues à maldição dos mortos-vivos após o avanço da escuridão (ou mesmo do abismo), para novamente darem lugar a uma nova chama e um novo tempo dos homens. Nesse sentido, o jogo homenageia e remete o tempo inteiro ao primeiro game. Falar qualquer coisa a mais pode estragar a surpresa para aqueles que ainda vão jogar, basta indicar que a lore (como os jogadores chamam a história) de Dark Souls II ainda está sendo desvendada e discutida pela comunidade.

Coletivo de amaldiçoados

O grupo de fãs e jogadores de Dark Souls formam uma das comunidades mais apaixonadas, seja na atenção com o PvP e com as customizações para a batalha, seja no jogo offline e nas conversas sobre como vencer este ou aquele chefe, ou nas discussões acerca do Lore, milhares de jogadores extrapolam os próprios limites do jogo para vivenciá-lo na internet e nas redes sociais. Esse continua sendo um dos diferenciais e pontos mais legais da série.

Dark Souls II é um ótimo jogo. Não é a obra-prima que foi seu antecessor, mas conseguiu ser um game atrativo e muito competente, indispensável para a coleção dos fãs de RPGs de ação, dos apreciadores de uma grande história, sejam eles já fãs da série ou não. E nunca é demais falar: Praise the Sun!

Prós

- Mecânica de jogo e combate fluídas;
- Muitas possibilidades de customização;
- Uso inteligente do fator online;
- Ambientação das localidades e variedades de inimigos;
- História interessante, que homenageia o antecessor, e que precisa ser "escavada";
- Bastante conteúdo, e muitos chefes...

Contras

- ...que não cativam e nem oferecem grande desafio para os veteranos da série;
- Os gráficos entregues para os jogadores não é o mesmo apresentado em momentos anteriores ao lançamento.

NOTA
9.0

Dark Souls II (PS3)

Desenvolvedor: From Software
Gênero: RPG de Ação

A Segunda Guerra Mundial não acabou quando deveria. Ao invés disso, trouxe mais caos, com direito até a robôs gigantes e uma viagem à lua.

por ***Gustavo Dourado***

Revisão: *Jaime Ninice*
Diagramação: *Leonardo Correia*

Lançado inicialmente em 1983 para os consoles da época, **Wolfenstein** conseguiu obter um enorme sucesso, a ponto de tornar-se uma febre por sua jogabilidade diferenciada, apresentando elementos de furtividade e, do qual é considerado por muitos o fundador, visão em primeira pessoa, ou como conhecemos: o FPS (Tiro em Primeira Pessoa).
Os jogos da franquia sempre trouxeram o mesmo protagonista, William Blazkowicz, apelidado apenas de "B.J.", e mantinham sempre um objetivo como plano de fundo para que o jogador matasse nazistas em meio a um cenário da Segunda Guerra Mundial.

No ano de 2009, a ZeniMax Media, dona da Bethesda Softworks (The Elder Scrolls, Follout), adquiriu a id Software, desenvolvedora de Wolfenstein (1991), Doom e Quake, possuindo assim os direitos sobre todos os jogos da empresa. Com tudo isso anunciado inicialmente para o ano de 2013, posteriormente adiado para este ano (2014), com desenvolvimento pela Machine Games, Wolfenstein finalmente deu as caras de novo, desta vez como uma sequência do jogo lançado em 2009, trazendo agora visuais e ambientações diferentes. Será que o estilo steampunk deu certo com a fórmula clássica do jogo? É o que vamos descobrir.

Conte até quatro, inspire. Conte até quatro, expire

Em 1946, os nazistas começaram a virar o rumo da guerra com uma estranha tecnologia desconhecida, o que lhes permitiu avançar sobre o território europeu. Com isso, B.J., juntamente de algumas tropas restantes nos EUA, foi despachado para uma missão, cujo objetivo era invadir o forte onde se encontrava o cientista Wilhelm Strasse, ou Deathshead, como é chamado pelos americanos, por ser dado dado como o responsável pelo desenvolvimento de toda a estranha tecnologia.

A missão foi um completo fracasso, resultando na morte de aliados de Blazkowicz e na paralisia do capitão devido a um trauma. Após algum tempo, B.J. foi encontrado e levado a um manicômio, que era supervisionado por nazistas, onde ficou em estado vegetativo por quatorze anos, aos cuidados da família de médicos que lá moravam..

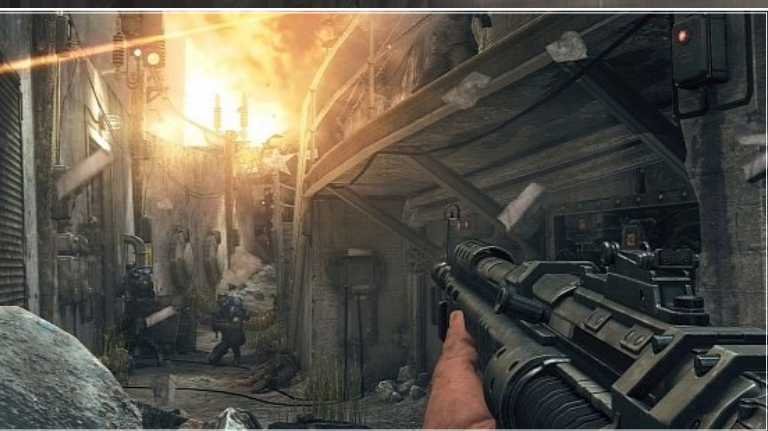
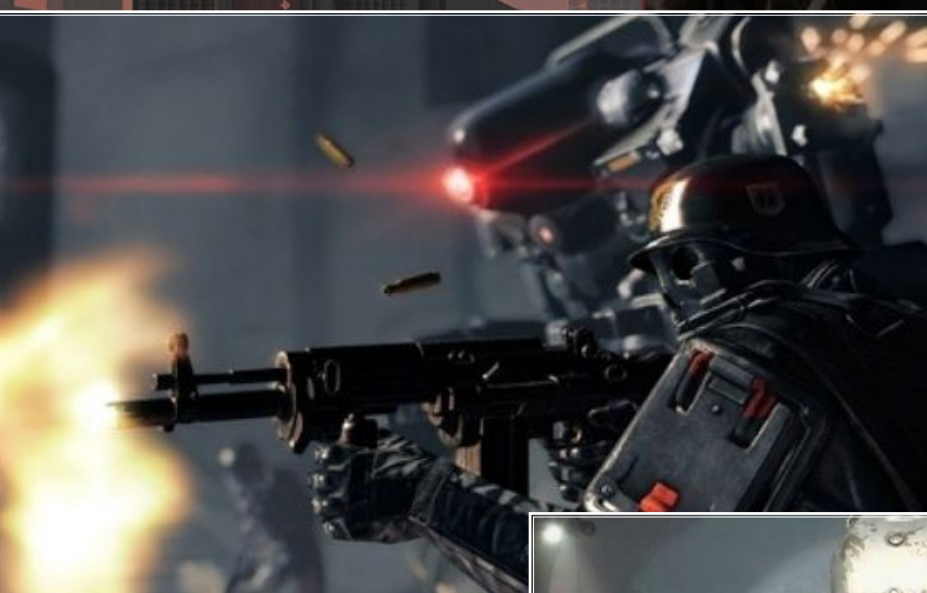
No ano de 1960, o manicômio onde estava Blazkowicz foi fechado pelos nazistas, que logo matam todos os que estiveram lá presentes. Vendo a si e seus cuidadores em apuros, B.J. sai de sua paralisia instantaneamente e, novamente, começa a matar nazistas para libertar a si mesmo e a sua cuidadora. Após escaparem, Blazkowicz recebe a notícia do que ocorreu nos anos que ficou paralisado: os nazistas ganharam e, por esse motivo, conseguiram até hoje controle sobre todo o mundo. B.J. agora inicia uma busca para encontrar a resistência e, juntamente deles, buscar uma solução para acabar com Deathshead e toda a superioridade nazista presente no mundo.

Matando nazistas... de novo

The New Order segue o modelo clássico da franquia, ou seja: matar nazistas de várias formas possíveis com a visão do personagem em primeira pessoa (FPS). Uma forma que realmente se assemelhe com os jogos da época, onde tudo ocorria muito rápido e o arsenal do personagem costuma ser “infinito”. Blaskowicz pode andar, correr, nadar, pular, agaixar, deslizar, utilizar paredes e trincheiras como cobertura, destrancar portas com lock pick, executar ataques físicos e usar armas brancas e de fogo, podendo empunhar duas de cada de uma só vez. Os pontos de vida e armadura, munição e objetivos são mostrados

na HUD (Head’s up Display) do jogo. Caso o jogador seja atingido por algum tiro e possua pontos de armadura, esses pontos diminuirão. Caso não possua, os pontos de vida vão reduzir, podendo resultar na morte de B.J.. O protagonista também possui aprimoramentos (perks), que podem ser adquiridos pela forma e frequência com que o jogador utiliza as armas e como se joga o jogo. O seja, é um sistema individual para cada arma.

As situações do jogo são muito variadas, contando com as bizarras (e até engraçadas) sessões de esfaqueamento, onde B.J. e o soldado, ou o cão nazista, ficam se esfaqueando até algum dos dois morrer, a possibilidade de utilizar armas fixas (metralhadoras e até mesmo robôs) e um elemento que o jogo traz consigo de modo renovado: o modo stealth.

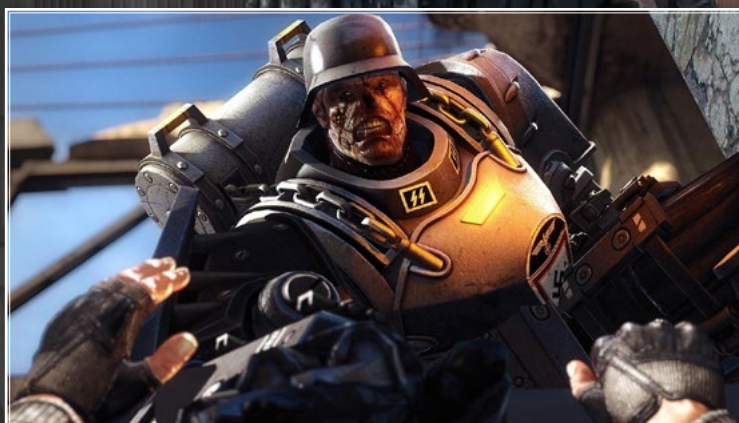
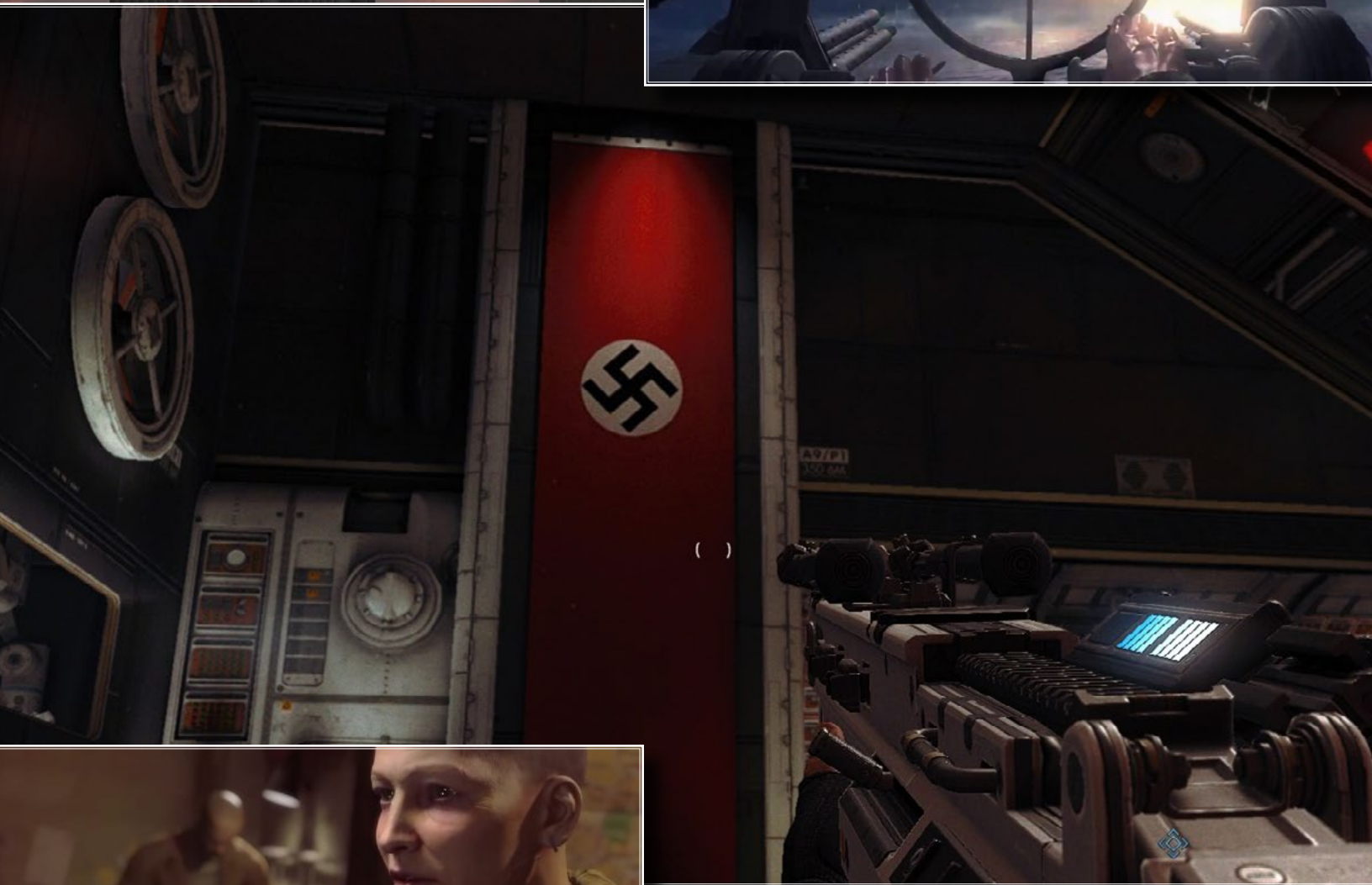
A furtividade do jogo é realmente muito utilizada, embora isso dependa do jogador. Ou seja, caso deseje agir furtivamente, é possível, caso não,

simplesmente saia atirando em tudo o que se move! Entretanto, em alguns trechos isso não será possível, o que forçará o jogador a continuar escondido. Contudo, esse modo possui uma peculiaridade no mínimo estranha: embora a inteligência artificial dos soldados não permita que eles encontrem B.J. tão facilmente, sempre que estiver escondido próximo a algum soldado, este estará olhando para B.J., seguindo todos os seus movimentos, e não percebendo-o, mesmo com os olhos fixados nele.

Nazistas com lasers na lua

Por ser um jogo de guerra, Wolfenstein: The New Order possui um bom arsenal. Embora não seja muito grande, é o suficiente para suprir as necessidades do jogador, contendo metralhadoras, rifles, pistolas e até mesmo armas laser. O fato de poder empunhar duas de uma só vez, dá a ilusão de que o arsenal é maior, mas não é tão grande quanto parece. Todas as armas possuem um modo de tiro secundário, mesmo que este venha como aprimoramento em uma parte mais avançada na história, além de que, a alteração no design destas dentro do intervalo de quatorze anos é realmente muito boa.

O jogo possui uma ambientação muitíssimo variada, passando por esgotos, ruínas, cidades, como Berlim e Londres, e a própria lua! Tal variação de cenário possibilita várias situações diferentes, como por exemplo, em vários momentos Blazkowicz precisará nadar para realizar algumas missões, ou então invadir laboratórios para resgatar alguém, possibilitanto o modo furtivo. Há também o fato de o cenário possuir várias partes destrutíveis, como paredes e protetores de ferro, o que possibilita a formação de estratégias para apanhar o inimigo.

Eu, me amarro... em robôs nazistas!?

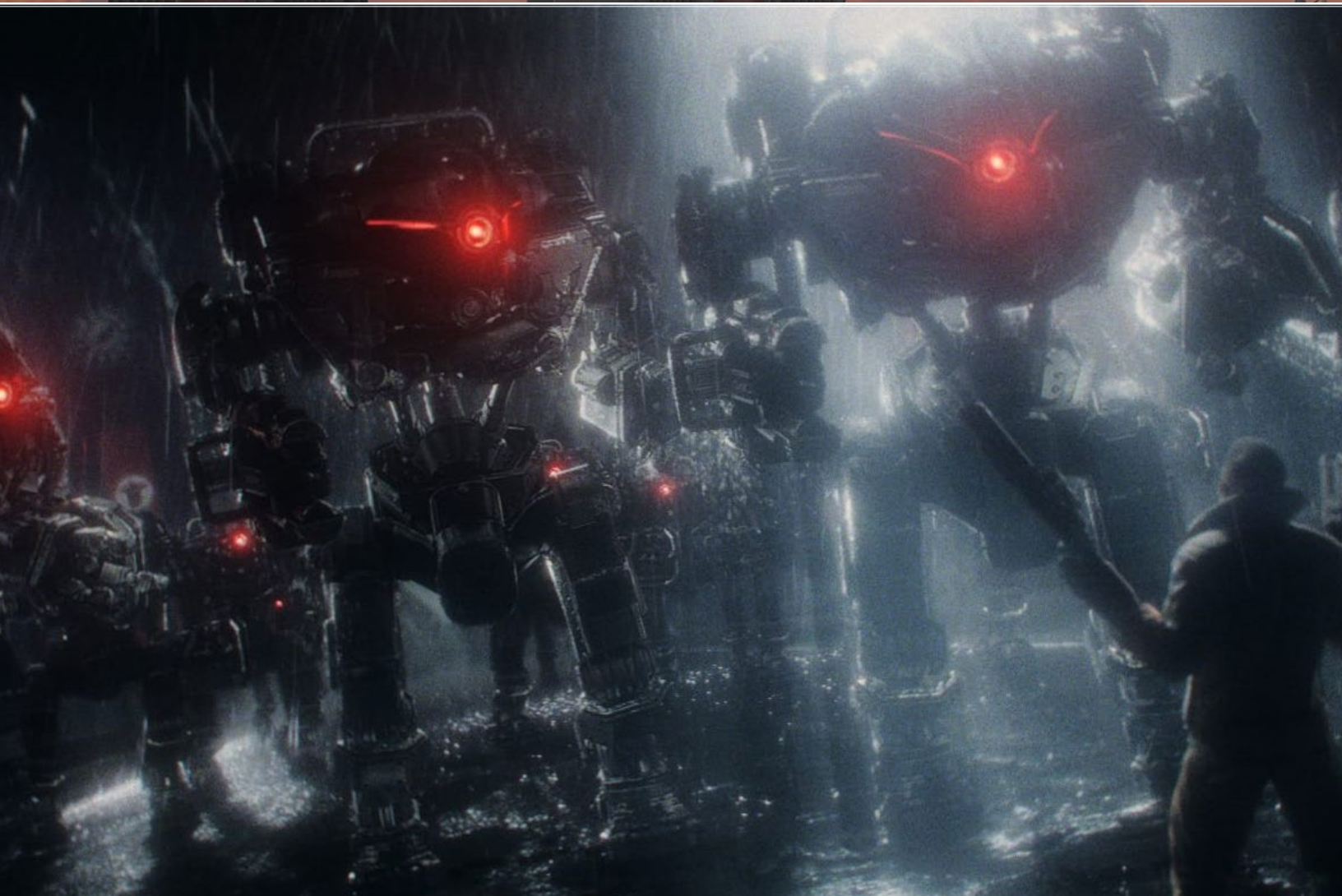
A temática de The new Order, ou seja o steampunk, dá ao jogo inúmeras possibilidades, estas que são muito bem seguidas, principalmente no quesito design de vilões. Além de simples soldados, B.J. também terá de enfrentar cães com armaduras e implantes robóticos, Supersoldaten, soldados com implantes cibernéticos, o que os faz muito semelhantes a robôs, robôs propriamente ditos, drones, os Panzerhund, cães robóticos que geralmente aparecem para dar assustar o jogador (não, eu não estou brincando) e o Monitor de Londres, um robô gigante (SIM, UM ROBÔ GIGANTE) criado para dispersar a multidão londrina e evitar protestos e rebeliões. A alteração do design dos soldados também pode ser facilmente notada e é, de fato, ótima, mesmo que os soldados da base lunar possuam um design muito parecido com os Helghast, da franquia Killzone.

Cada classe de inimigo possui um armamento próprio, que varia de escopetas, metralhadoras à laser e lança-mísseis, a armamentos comuns, como pistolas e metralhadoras. Há também alguns soldados com comunicador, estes que, quando detectam B.J., alertam toda a base, fazendo com que mais e mais soldados apareçam para caçá-lo. Eles só param de vir quando o comunicador morre, o que fazem de trechos melhores para transpassar furtivamente.

O jogo possui CGs de ótima qualidade, que conseguem dar um ar "antigo" ao jogo. As CGs correm diretamente quando o jogador atinge o ponto de checagem necessário, completando o objetivo dado a ele. Entretanto, o jogo em si roda pelo motor gráfico id Tech 5, que consegue se destacar quando se trata de detalhes de personagens, máquinas, armas, destruição, decaptações e cenários abertos, já que o mesmo não pode ser dito sobre os objetos lá presentes.

Eu já vi isso em algum lugar...

Como já é de praxe em vários jogos pertencentes à franquias clássicas, Easter Eggs e referências são quase obrigatórios. E Wolfenstein: The New Order não é exceção. O jogo possui inúmeras referências a jogos antigos da franquia, como um modo que recria o antigo Wolfenstein 3D, neste caso com B.J. em 3D e os inimigos em 2.5D, a arma laser de Blazkowicz, que se assemelha muito com a clássica BFG, da franquia DOOM, e a própria aparência de B.J. que se mostra muito semelhante ao primeiro jogo, quando seu rosto era mostrado na parte inferior da tela.

Além disso, há também documentos espalhados pelos cenários, estes que quando encontrados liberam uma parte de uma sequência de números. Após descobertos todos os documentos de uma determinada fase, o jogador deve descobrir a sequência necessária para liberar o segredo escondido. Cada sequência libera uma dificuldade nova de jogo, seja uma mais fácil que a disponível no início do jogo, ou uma ainda mais difícil que a dificuldade máxima, na qual o jogador não pode morrer nenhuma vez sequer. Caso o faça, é dado Game Over de imediato.

As máquinas também têm a sua vez

Embora The New Order possua muitos pontos positivos, ele não se livra de suas falhas. Um de seus principais problemas são os longos períodos de carregamento, seja para carregar o jogo em si ou para o personagem renascer, o que chega a conseguir dar nos nervos pelo tamanho do tempo de loading, algo que se torna constante com as mortes seguidas. Outro fator negativo se dá pelo tempo de renderização ser consideravelmente longo, o que faz com que o jogo perca o brilho e que o jogador se confunda no cenário, já que vários itens e relatórios estão espalhados pelos locais. Também há vários momentos durante as cutscenes (CGs) onde o jogo sofre com slowdowns e, consequentemente, com atraso das vozes dos personagens, além do fato de, quando escondido, ser o foco de visão dos inimigos. Em alguns casos mais raros, a Inteligência Artificial dos inimigos pode desligar ou eles podem simplesmente atravessar uma parede para ir ao encontro do jogador.

A nova ordem se estabelece

Embora não seja perfeito, Wolfenstein: The New Order possui seu brilho e identidade, o que o destaca em meio a vários jogos de um gênero já comum hoje em dia. Com uma história um tanto inusitada, mas muito bem colocada, o game consegue seu ápice no momento certo, acompanhado por sua trilha sonora e ótima dublagem. O efeito nostalgia é continuamente presente, tendo em vista que B.J. pode carregar o arsenal do jogo inteiro consigo, não se limitando ao que o cenário oferece. Isso tudo sem mencionar as inúmeras referências aos antigos jogos da id Software que definiu gêneros, fez e continua fazendo um enorme sucesso, mesmo que agora esteja em outras mãos, que por acaso também se mostram muito capazes.

Prós

- Narrativa interessante e até cômica;
- Tempo de jogo na medida certa, sem enrolações na história;
- Jogabilidade fluída;
- Identidade clássica da franquia mantida com sucesso, mesmo com nova ambientação;
- Nova ambientação se encaixa muito bem ao jogo;
- Várias referências (BFG!).

Contras

- Longo tempo de carregamento e renderização;
- Slowdowns durante as cutscenes;
- Baixo fator replay;
- Panzerhunden!

NOTA **7,5**

Wolfenstein: The New Order (PS3)

Desenvolvedor: Bethesda Softworks
Gênero: First Person Shooter

por ***Gabriel Vlatkovic***

Revisão: *Samuel Coelho*
Diagramação: *Leonardo Correia*

Com **Watch_Dogs** (PS4) o mundo está em suas mãos

Há pouco menos de dois anos, a Ubisoft surpreendeu a todos com o anúncio do seu primeiro título com feeling de nova geração. Watch_Dogs nos foi apresentado como um grande arrasa-quarteirões da indústria, principalmente graças a sua épica demonstração pública de protótipo que surpreendeu a todos pela grande fluidez de gameplay e pela beleza gráfica do jogo. O frisson gerado com o anúncio fez com que a desenvolvedora francesa roubasse completamente a cena da E3 de 2012, que se arrastava ao esbanjar jogos que começavam a deixar claro o fato de que os consoles HD estavam envelhecendo e que uma nova geração estava prestes a surgir. Durante todo o desenvolvimento do título, a Ubisoft manteve um controle rigoroso quanto às informações liberadas ao público, o que aumentou ainda mais a expectativa dos jogadores, ansiosos pelo grande título que os aguardava. Depois de um difícil atraso de seis meses para além da data de lançamento prevista inicialmente, finalmente colocamos as mãos no título. E com isso comprovamos mais uma vez que o hype é um dos maiores problemas da indústria.

Mexendo com gente grande

Em Watch_Dogs você assume o papel de Aiden Pearce, um hacker mercenário que consegue muito dinheiro obtendo segredos de pessoas importantes e descobrindo dados sigilosos de acesso a contas bancárias e fortunas escondidas. Tudo corria bem para esse rapaz, até que sua identidade é descoberta durante apenas mais uma de suas missões. Infelizmente, as pessoas que o descobriram não foram muito compreensivas e mataram, sem o menor remorso, a sobrinha de Pearce, e também passaram a ameaçar constantemente toda a sua família. Com a vida de todos os seus entes queridos por um fio, cabe a Aiden resolver o problema criado por sua própria ganancia, algo que acabará colocando-o no meio de uma enorme teia de crimes e conspirações de pessoas poderosas.

O promissor enredo de Watch_Dogs aborda temas atuais com muito cuidado, e isso faz com que a temática do título se sobressaia em relação a de jogos do gênero, como GTA, inFAMOUS e outros títulos de mundo aberto, já que situações como espionagem na era digital vêm se tornando cada vez mais relevantes, principalmente após o escândalo envolvendo a NSA e o governo dos Estados Unidos, no ano passado. Situada em Chicago, a aventura nos leva a um mundo contemporâneo em que a internet armazena e controla

informações diversas sobre cada cidadão, um mundo que também é vigiado por diversos sistemas de câmeras e de outros aparatos tecnológicos que quase controlam totalmente a vida das pessoas, ainda que sob a boa e velha justificativa de que a segurança dos cidadãos faz valer as medidas drásticas. É o retorno do Big Brother do clássico 1984, só que em um contexto mais amplo, no qual você também pode controlar o que quiser.

Infelizmente o roteiro do jogo não se sustenta até o fim, contando com momentos rasos e sem muito desenvolvimento dos personagens. Aiden Pearce é bastante promissor, mas acaba se tornando apenas uma desculpa para que os jogadores mergulhem no incrível mundo criado pelo time da Ubisoft, que mesmo com alguns problemas, ainda é um dos mais interessantes já criados nos últimos anos. Os personagens secundários brilham em alguns momentos, mas ainda assim não tornam o enredo bom o bastante para prender os jogadores, que continuarão jogando graças às mecânicas divertidas do título.

O mundo em suas mãos

Certamente o maior atrativo de Watch_Dogs são as suas mecânicas, que diferenciam o título de todos os jogos de mundo aberto já lançados até hoje. Tudo porque Aiden carrega consigo o Perfilador, um smartphone capaz de interceptar os sinais do ctOS (sistema operacional utilizado para controlar o fluxo de dados da cidade) para que Aiden utilize-os em proveito próprio. Com o telefone em mãos, Aiden é capaz de descobrir uma série de informações sobre a vida de cada transeunte, desde o nome até os códigos de acesso da conta bancária, e isso pode ser feito com qualquer pessoa que estiver passando pelas ruas da cidade! Ao investigar os cidadãos, o herói pode descobrir crimes prestes a serem executados, segredos que podem valer fortunas e curiosidades mais simples, que ainda assim dão um toque de credibilidade ao universo do jogo, que se torna cada vez mais imersivo conforme você joga. E isso ainda é só o começo.

Com o Perfilador, Pearce também é capaz de controlar diversos elementos da cidade, como semáforos, portões de casas, pontes levadiças e até mesmo a distribuição de energia das ruas e prédios. As mecânicas, que funcionam extremamente bem, dão ao jogador muita liberdade na execução das missões, que podem ser jogadas de muitas maneiras diferentes. Para deixar tudo ainda melhor, todas as suas ações

são recompensadas com pontos de experiência que podem ser trocados por novas e poderosas habilidades, trazendo uma gratificante sensação de progresso aos jogadores, que, ao contrário do que ocorre em muitos outros títulos, se sentem realmente com um personagem cada vez mais poderoso conforme a história avança.

Infelizmente, mesmo com todo o refinamento dado pela Ubisoft nas mecânicas do jogo, algumas passagens ainda deixam a desejar. Controlar veículos em Watch_Dogs não é das tarefas mais simples, e uma perseguição policial pode se arrastar por muito tempo até que o jogador pegue as manhas de como fugir mais eficientemente. Além disso, é nessas horas de perseguição que a inteligência artificial do jogo se torna também um pouco falha e acaba destruindo parte da imersão do título, já que, na maioria das vezes, basta desligar o carro e apagar as luzes que você ficará bem, mesmo que seu carro esteja totalmente destruído na contramão de uma grande rodovia (acreditem, isso funcionou comigo).

A síntese de uma década

Watch_Dogs é um jogo extenso. Com 39 missões principais e uma quantidade imensa de missões paralelas, o jogo mistura elementos de jogabilidade de diversos sucessos produzidos pela Ubisoft na última década. A desenvolvedora, já posse do nível de qualidade atingido no consagrado sistema de mundo aberto que conhecemos na franquia Assassin's Creed, decidiu criar sua nova série a partir da combinação de elementos de alguns de seus outros títulos de sucesso, como Splinter Cell e Ghost Recon. Pearce pode ser controlado com facilidade em quase todas as situações do jogo, seja quando precisa invadir um prédio sem ser notado ou quando se mete em um tiroteio no meio da cidade. Dificilmente tantos elementos são integrados à jogabilidade de um título de maneira tão próxima da perfeição, e isso é um grande mérito para a Ubisoft, que mostra empenho em quase tudo o que já entregou ao público até hoje.

Oportunidade mal aproveitada

Apesar da incrível ambientação e das muitas possibilidades de jogo criadas pela Ubisoft, as missões paralelas pouco fazem para tirar proveito disso tudo. Por serem quase sempre missões "mais do mesmo", elas não chegam nem a ser um bom passatempo, já que é na campanha principal que estão os momentos mais divertidos do título. O maior problema das missões paralelas é que elas se parecem o tempo todo com as missões principais, só que postas de forma extremamente simples e sem oferecer o menor nível de desafio. Nos momentos iniciais do jogo elas podem até serem um pouco divertidas, mas tudo logo vai abaixo quando percebemos que não estamos fazendo nada por ser divertido, e sim porque nos sentimos na quase obrigação de testar tudo o que o jogo tem a oferecer.

O mau balanceamento desse tipo de missão faz com que o jogo não desperte tanto em nós o desejo de explorar toda a cidade, algo que é comum de fazermos em outros títulos do gênero, como GTA ou mesmo Red Dead Redemption, o que é uma pena, visto que Watch_Dogs introduz elementos realmente novos e empolgantes na equação dos jogos de mundo aberto.

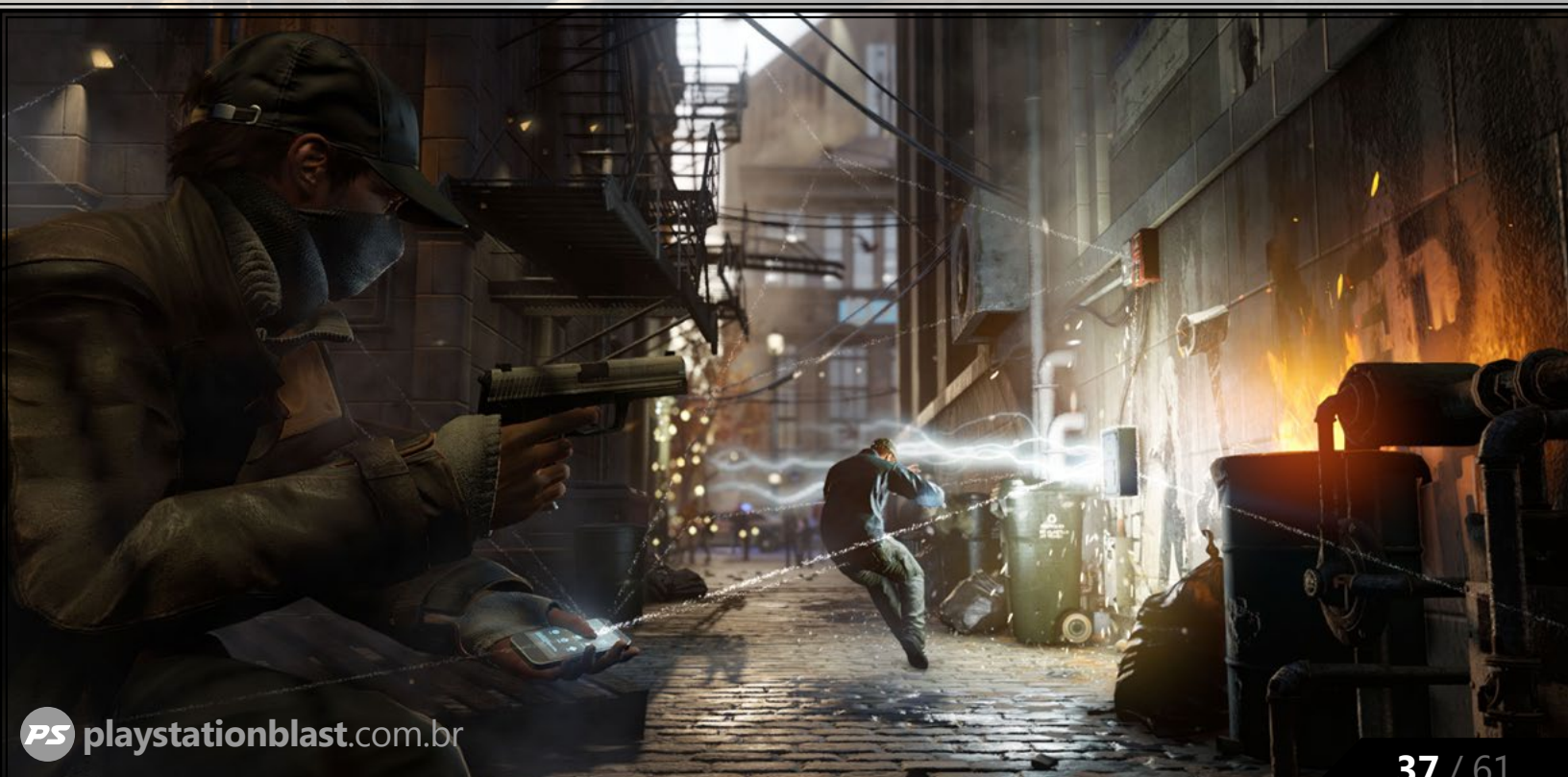
Multiplayer inovador

Uma das últimas funcionalidades reveladas pela Ubisoft também é uma das mais divertidas. O modo multiplayer de Watch_Dogs pode parecer comum aos olhos dos mais desatentos, mas graças ao modo de invasão, o jogo excede as expectativas e oferece uma experiência realmente diferente. Durante a campanha single-player, caso o jogador ative a funcionalidade para tal, a partida pode ser invadida por qualquer outro jogador do mundo, que tentará atrapalhar a aventura de Aiden a qualquer custo. A partir de então, sua missão será descobrir quem é o invasor e eliminá-lo.

O modo, que já é bastante inovador por si só, aumenta a imersão e torna mais crível o universo do jogo, que gira em torno de espionagem, vulnerabilidades na internet e invasões hackers. A sensação de fragilidade do jogador perante a possibilidade de ser invadido a qualquer momento faz com que tudo se torne ainda mais imersivo. É claro que a modalidade não é obrigatória e pode ser desativada quando o jogador desejar, mas que os jogadores fiquem avisados que perderão muito da experiência de gameplay caso não a utilizem.

Os outros modos para mais jogadores são mais tradicionais e não passam de variações dos famosos Deathmatch e Capture the Flag, já exigindo que o jogador abandone a campanha single-player para jogá-los. Ainda assim, os modos são bem construídos e garantirão ainda mais diversão à Chicago virtual da Ubisoft.

Falsa promessa

Quando apresentado em 2012, Watch_Dogs possuía gráficos realmente impressionantes e rodava com uma fluidez de cair o queixo. Porém, assim como ocorre em quase todas as E3, fomos enganados por entrarmos sem pensar no hype train. O jogo da Ubisoft nunca chega a ser feio, muito pelo contrário, ele conta com uma cidade viva, lindos efeitos de luz e uma física extremamente realista, por mais que muitos insistam em dizer o contrário. Contudo, a promessa era de que o jogo seria um dos mais lindos já criados na história, e na realidade ele me impressionou bem menos que, por exemplo, Uncharted 3: Drake's Deception (PS3), lançado ao final de 2011. Com muitas texturas em baixa resolução e rodando a 30 fps no PS4, o jogo decepciona apenas pelo fato de que a promessa da desenvolvedora era outra, bem mais grandiosa. A trilha sonora é apenas satisfatória, mas é capaz de cumprir bem o seu papel, e o trabalho de dublagem é bastante competente, apesar de não ajudar muito no desenvolvimento dos personagens, já que eles são bastante sem graça. Contudo, a maior decepção fica por conta da localização do título. No entanto, se a dublagem para o português brasileiro de Assassin's Creed IV: Black Flag (Multi) era uma vergonha, em Watch_dogs esse trabalho chega até a ser competente, quando não é atrapalhado por uma louca mistura de idiomas. Os personagens principais sempre falarão em português, se o jogador assim quiser, mas os NPCs ora falam em inglês, ora falam em espanhol e às vezes falam em nossa língua nativa. A falta de cuidado da Ubisoft neste quesito é bastante frustrante, ainda mais se considerarmos que a empresa é uma das pioneiras e referência de competência quando falamos em tradução e localização de jogos para o nosso idioma.

Os males do hype

Watch_Dogs é um jogo muito acima da média, com uma série de qualidades capazes de fazer inveja em muitas franquias consagradas que rondam o mercado. Contudo, a aventura de Aiden Pearce está longe de ser a grande revolução prometida pela Ubisoft dois anos atrás. Com um enredo falho, mas com mecânicas extremamente criativas e bem executadas, o jogo se revela como o início de uma grande franquia que tem tudo para se tornar o próximo Assassin's Creed. Basta agora a Ubisoft tentar entender e corrigir os erros que cometeu e tentar não criar tantas expectativas sem ter a certeza de que pode atendê-las. Isso não deve ser tarefa difícil para a gigante francesa, já que ela é uma das melhores desenvolvedoras de todo o mundo.

Prós

- Ambientação espetacular;
- Possibilidades de jogo quase infinitas;
- Mecânicas refinadas, principalmente para jogos de mundo aberto;
- Sensação de evolução satisfaz os jogadores;
- Multiplayer extremamente divertido.

Contras

- Enredo falho;
- Missões paralelas sem graça;
- Personagens insossos;
- Controle de veículos poderia ser melhor;
- Trabalho de localização com problemas.

NOTA

8.0

WATCH_DOGS (PS3/PS4)

Desenvolvedor: Ubisoft
Gênero: Ação

por **Rafael Neves**

Revisão: Bruno Nominato
Diagramação: Gabriel Leles

Sony dá gás à família PlayStation na E3 2014 com incríveis jogos e novos serviços

Com diversos games exclusivos e multiplataforma, a Sony marca presença na E3 2014. E nós estivemos lá, em Los Angeles, para conferir tudinho.

Assim como na E3 2013, a Sony apostou mais uma vez no PS4, procurando consolidar a plataforma como o local definitivo para jogar incríveis games exclusivos e se aventurar pelas versões definitivas de jogos multiplataforma. Além disso, foi nessa E3 2014 que a empresa massificou o serviço PlayStation Now junto ao seu novo aparelho: PlayStation TV. Só o PS Vita que continuou ofuscado, o que não impediu o PS4 e suas novidades de fazerem bonito na E3 2014. Sem mais delongas, vamos ao saldo da E3 da Sony e ao relato da experiência de estar lá, em Los Angeles, curtindo a feira em primeira mão.

Ter os melhores exclusivos...

A Microsoft e a Sony procuraram distanciar-se bastante nessa E3, o que configura-se como um movimento inédito de ambas. Em vez de deixarem a Nintendo com a companhia dos exclusivos e lutarem entre si com os mesmos games multiplataforma, o PS4 e o Xbox One têm se especializado cada vez mais em seus próprios jogos. Nesse sentido, a Sony fez muito mais do que apostar apenas em seus exclusivos tradicionais, como God of War e inFamous. O que vimos foi remasterizações merecidas, franquias retornando após anos e novas IPs.

LittleBigPlanet finalmente chegou ao PS4 com **LittleBigPlanet 3**. Agora, Sackboy tem mais três amigos: o ágil cachorro Oddsock, o maleável Toggle e o passarinho Swoop. Cada um tem suas próprias habilidades, e agora os estágios ganham ainda mais criatividade por explorarem as diferenças entre cada herói. O melhor de tudo foi ouvir que esse terceiro jogo dará continuidade à mania de criação de estágios e já começará com todas as fases criadas para o primeiro e segundo game da série. Jogamos LittleBigPlanet 3 e o jogo está muito divertido, com novos personagens bem interessantes, mas com visuais que ainda parecem muito como os de PS3.

Das planícies reflexivas de Journey, a equipe por trás do indie que virou jogo do ano no PS3 aposta agora no PS4 com **Abzû**. O jogo não apenas causará dor de cabeça nos americanos pela falta de um acessível acento circunflexo no teclado deles, como também está tão lindo, genial e intrigante como Journey.

Para quem curte Dark Souls e Demon's Souls, o novo jogo de Hidetaka Miyazaki foi revelado: **Bloodborne**. Embora tenhamos visto apenas um CGI, o espaço dedicado ao game no estande da Sony atraiu muitos jogadores.

Entwined também fez bonito com seu tom poético. No jogo, apenas os analógicos são usados para controlar dois pássaros por um túnel contínuo de luzes e obstáculos. Jogamos Entwined e parece uma opção boa para quem curte um game relaxante, mas, que, ao mesmo tempo, guarda seus desafios.

O exclusivo **inFamous: Second Son**, mesmo já lançado, não parece ter tido o efeito de crítica e vendas pretendido pela Sony. A empresa anunciou agora o DLC: **First Light**. O capítulo extra permitirá controlar Fetch com seus lindíssimos poderes luminosos. Com certeza, um gás a mais para quem já tem o excelente novo jogo da série.

Já sabíamos que **The Last of Us** seria remasterizado para o PS4, mas a Sony solidificou em informação reservando boa parte de sua conferência para a versão "mais que HD" do game do ano de 2013. The Last of Us já era lindo no PS3, então fica difícil imaginá-lo ainda mais belo no PS4, mas, em se tratando da Naughty Dog, não há limites para o que essa empresa pode fazer com os visuais de um jogo.

Falando em Naughty Dog, a desenvolvedora finalmente revelou o nome e primeiras imagens de seu novo Uncharted. **Uncharted 4: A Thief's End** colocou Nathan Drake de volta aos holofotes e nos deixou muito ansiosos por essa nova aventura. Infelizmente, não pudemos ver nada da jogabilidade do game.

The Order: 1886 foi outro incrível destaque do PS4. A demonstração do jogo trouxe muita tensão e nervosismo na conferência da Sony. Ainda não dá para saber se The Order é de fato uma aposta certeira, mas parece ser uma nova IP para se ficar de olho.

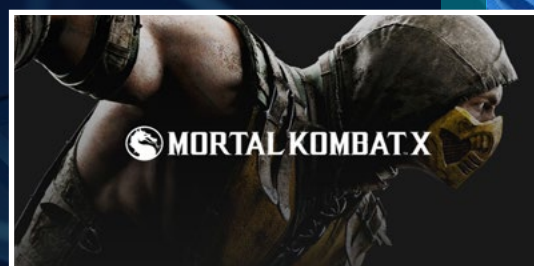
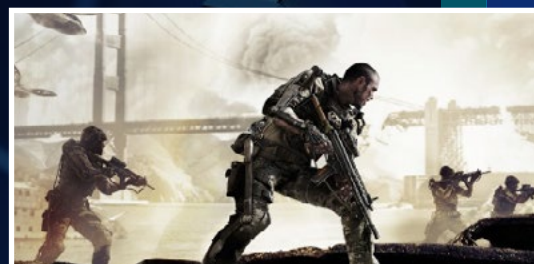
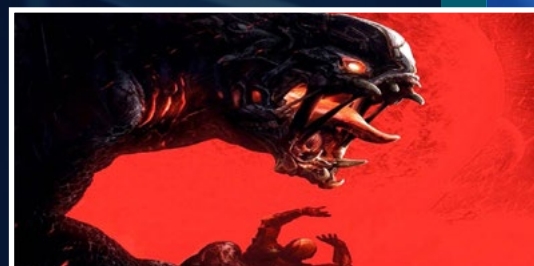
E tudo isso aqui chegará exclusivamente para PlayStation mostrando o quanto a Sony quer fazer de seu PS4 um console único.

... e fazer dos melhores exclusivos

Além de ter interessantíssimos jogos apenas no PS4, a Sony tratou de anunciar alguns elementos exclusivos nos jogos multiplataforma, revelando lançamentos primeiro nos consoles PlayStation e melhores visuais em suas plataformas. **Destiny**, por exemplo, é um título muito aguardado para quem quer experiências FPS mais profundas do que meros deathmatch. E adivinha? Ele chegará primeiro ao PS4. E com conteúdo extra exclusivo.

Far Cry 4, por sua vez, terá no PlayStation 4 o interessante recurso de contar com a ajuda de amigos que nem mesmo precisam ter o jogo em seus consoles. É claro que o objetivo é fazer mais pessoas acabarem gostando e comprando o jogo da Ubisoft, mas não deixa de ser um recurso inteligente.

No Man's Sky não é definitivamente um game multiplataforma. Até agora, o PS4 receberá o jogo primeiro, mas a possibilidade de lançamento em outras plataformas ainda está em aberto. Trata-se do grande queridinho da última VGX que agora volta com toda a pompa na E3 2014. No Man's Sky dá liberdade ao jogador de explorar universos e viajar pelo espaço, encontrando ambientes únicos e criaturas singulares. No Man's Sky impressionou muito na conferência da Sony.

Foi com a Sony que vimos **Batman: Arkham Knight** em forma jogável no PS4. Batman está mais incrível do que nunca, em um cenário gigantesco e com a possibilidade de pilotar o poderoso Batmóvel. Na apresentação, o game fingiu passar por problemas técnico, o que de certa forma brincou com os verdeiros bugs que aconteceram na apresentação de 2013 da Sony.

Além desses, **Call of Duty: Advanced Warfare**, **Mortal Kombat X**, **Evolve** e **Assassin's Creed Unity** terão suas prováveis melhorias e pequenas exclusividades no PS4.

PlayStation em todos os cantos

Além da tradicional estratégia de ter um console de mesa e um portátil, a Sony divulgou um novo serviço e um novo aparelho que prometem levar a experiência PlayStation a mais públicos e de maneiras diferentes. Conheça o **PlayStation Now** e o **PlayStation TV**.

O **PS TV** já havia sido lançado no Japão como PlayStation Vita TV. O "microconsole" tem o hardware de PS Vita e permite jogar games numa televisão. Atraves dele, também dá para fazer streaming de jogos do PS4 para outra televisão com o PS TV.

O **PS Now** é o serviço de cloud gaming compatível com televisores Sony, fazendo deles capazes de rodar vários jogos pela nuvem. Com este novo aparelho e serviço, jogar games de PSOne, PS2 e PS3 se tornará mais acessível. Ainda assim, ficou bastante confusa a questão das compatibilidades e dos jogos disponíveis. A impressão que tivemos do PS TV e Now foi bastante genérica na conferência, sem nos aprofundarmos no que realmente cada um consegue fazer.

Vitória?

Muito se discutiu sobre quem venceu a E3 2014. Teria sido a **Microsoft com seu foco em games**? Será a **Nintendo e sua conferência se estendendo por toda a E3**? Ou a Sony **com sua poderosa frota para o PS4**? Como diriam alguns, "quem venceu foram os jogadores". Ok, sabemos que nós sempre vencemos, mas legal mesmo é pôr a mão na ferida e dizer quem pecou e quem fez bonito.

A Sony mostrou incríveis motivos para ter um PS4, é claro, mas não deixou clara a ideia do PS Now e PS TV. Além disso, o PS Vita ficou muito ofuscado, sem nenhum novo jogo que possa aumentar nossa vontade de comprar um. Não foi a melhor E3 da empresa, obviamente, mas, para quem já está bem resolvido com o seu PS4, foi um bom gás extra. Só esperamos que os próximos anos aumentem o destaque do Vita, Now e TV.

Err... e o PS Vita?

Infelizmente, o PS Vita ficou sumido nessa E3. Enquanto a Sony esbanjava títulos para o PS4, o PS Vita ficou apenas com jogos indies, ports de grandes lançamentos e versões portáteis de alguns poucos jogos para PS4 e PS3, como Entwined. Ao que parece, o console continuará vivendo dessas reciclagens e das funções CrossPlay, CrossBuy e Remote Play. Nem mesmo algo no estilo da God of War Collection do ano passado deu as caras.

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

twitter.com/playstationblast

facebook.com/playstationblast

google.com/+playstationblast

Seguir

youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

TOP 10

MOTIVOS PARA SE TER UM PS4 ATÉ O FIM DESSE ANO

por **Pepo Vincente**

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Maria Rita

O PlayStation 4 vai caminhando para o seu primeiro aniversário. O console tem vendido muito bem, ultrapassando a marca de 8 milhões de consoles vendidos com pouco mais de meio ano de vida. É claro que o preço da estação de brincadeiras, principalmente no Brasil, é um empecilho para muitos que desejam o console. Listamos para vocês 10 bons motivos para se fazer valer daquele cartão de crédito esperto e descolar seu PS4 ainda em 2014.

10

PSNow

Eu gostaria muito, bastante mesmo, de colocar o serviço PlayStation Now nas primeiras posições. Fica difícil, no entanto, por alguns motivos bem sérios. Não sabemos ao certo como será a cobrança, se os assinantes Plus terão alguma vantagem, e se chegará ao Brasil. E digamos que chegue rapidamente às terras brasileiras, com a o nível da conexão em nosso país, fica muito difícil acreditar que conseguiremos utilizar bem o serviço. Mas, falando de coisa boa, o PSNow entra na fase Beta dia 31 de julho e promete acesso à biblioteca dos consoles da Sony, começando pelos jogos de PS3, que poderão ser jogados através do PS4, do Vita, Playstation TV e até mesmo de televisões da Sony. Soa como caça-níqueis, até porque não existe retrocompatibilidade no PS4, mas a ideia de jogar desde clássicos até jogos recentes é interessante.

9

The Last of Us e GTA V Remasterizados

Para quem não teve um PlayStation 3, nada mais animador do que poder jogar dois dos melhores jogos da geração. E ainda por cima remasterizados para o PS4. Os dois títulos chegarão ainda esse ano e independente de ser a primeira vez que você os vai jogar, ou apenas uma desculpa para jogá-los novamente, tratam-se de games sensacionais. The Last of Us, a grande obra da Naughty Dog, e GTA V, a apoteótica entrada da franquia da Rockstar, são jogos para ninguem botar defeito.

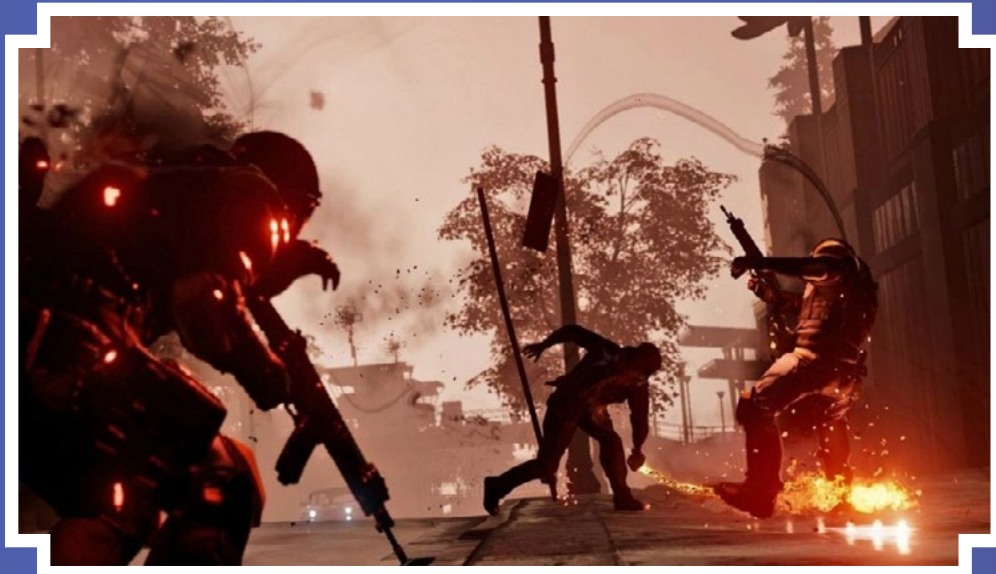
8

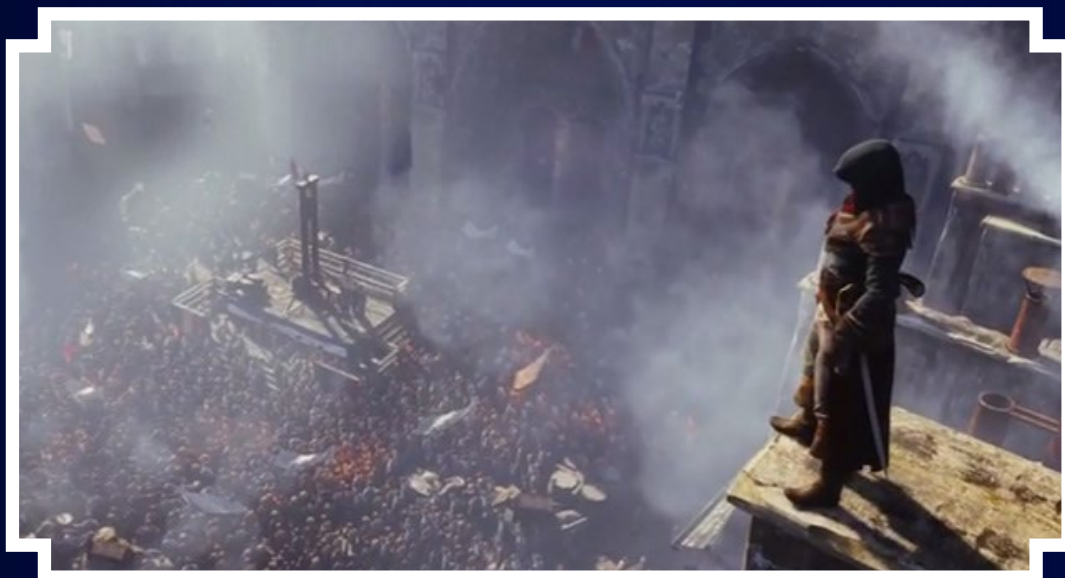
Call of Duty: Advanced Warfare

Tá, sai todo ano e também vai ter para PS3, mas os gráficos da nova geração apresentados na E3 animam qualquer fã da franquia. Além disso, as novas possibilidades que trazem os tais equipamentos de guerra avançados, podém trazer mudanças para a forma como jogamos Call of Duty online. Pela primeira vez teremos a possibilidade de dar saltos sobre-humanos e desafiar uns robôs bem grandinhos. Pela jogatina online e pelos gráficos, CoD: Advanced Warfare é nosso oitavo lugar.

7

Bons games que já estão no console

Para não ficar falando só do futuro próximo, voltemos um pouco ao presente. O PS4 já tem alguns jogos muito legais que não tiveram versão para Playstation 3. Transistor, o belíssimo título da Supergiant Games, é apenas um exemplo dos diversos jogos indie que você já pode desfrutar no console. InFamous: Secon Son, exclusivo para o Playstation 4, é um jogo bem divertido. Com mecânicas interessantes e um belíssimo visual, o jogo é o perfeito cartão de visita do mais novo videogame da Sony.

6

Assassin's Creed Unity

O novo título da famosa série de assassinos chegará somente para consoles da nova geração. O conteúdo que foi mostrado na E3 deste ano é animador. Desde a ambientação das ruas parisiense tomadas por uma multidão, até os detalhes das construções e a possibilidade de missões cooperativas épicas. Parece estar sendo muito bem trabalhado pela Ubisoft, que ao que tudo indica nos brindará com um bom título

5

Far Cry 4

Mudando de posição, mas não de produtora, Far Cry 4 marca o meio de nossa lista. O terceiro jogo da série foi uma surpresa meio que inesperada, e acabou agradando muita gente que jogou um Far Cry pela primeira vez. A história agora é outra, tá todo mundo de olho no quarto título da franquia e, pelo que vimos na E3, esse tem pouquíssimas chances de decepcionar.

4

The Witcher 3: Wild Hunt

O jogo da desenvolvedora polonesa CD Projekt Red está prometendo bastante coisa a cada trailer. Um mundo aberto maior que o de Skyrim, batalhas épicas contra monstros e um senso de exploração e aventura meticulosamente construido para a experiência do jogador. O terceiro game da franquia tem tudo para se tornar o primeiro grande RPG de ação da oitava geração de consoles.

3

The Evil Within

Shinji Mikami, criador de Resident Evil, está querendo reviver o gênero que ajudou a criar, o survival horror. Os vídeos e imagens já divulgados do jogo mostram um título bem voltando para a sobrevivência. Focado também na ideia do terror, e de criar uma atmosfera tensa para o jogador, The Evil Within é um dos jogos mais promissores que chegarão até o fim do ano.

2

Destiny

Destiny não é exclusivo para PS4, mas boa parte de seu conteúdo vai ser. Além disso, o game chegará primeiro ao console da Sony. Mas não é isso que importa aqui. O jogo, que promete muita cooperação online, está mais legal de ver a cada novo conteúdo divulgado. A grande quantidade de coisas para se fazer e de lugares para se explorar casarão muito bem com as mecânicas do FPS, ou pelo menos assim estão nos fazendo acreditar. Um dos games mais aguardados do ano é nosso segundo lugar.

1

Little Big Planet 3

Sem muito alarde, LBP3 apareceu na conferência da Sony na E3 2014 e protagonizou um dos momentos mais legais da feira. Sack Boy agora tem novos companheiros, cada um com suas habilidades. Os gráficos estão bem legais, e a proposta de jogar cooperativamente com os amigos casa muito bem com a ideia da franquia. Além disso, de pronto teremos disponibilizadas todas as fases já criadas nos games anteriores da série. Exclusivo tipo família, Little Big Planet 3 é um grande motivo para comprar seu PS4 em 2014.

BlasToy

por ***Ricardo Ronda***

Toro e Kuro - Mascotes Sony

Em tempos de **E3**, nada como relembrar dos mascotes da nossa querida **Sony.** Neste mês, a **revista Playstation Blast** traz para vocês dois **BlasToys** exclusivos de **Toro Inoue e Kuro**! Basta baixar, montar seus paper toys e colocar junto ao seu console para recepcionar os novos games lançados na E3!

Crie uma cena inusitada com seus BlasToys, tire uma foto e mande para
blastup@nintendoblast.com.br
As melhores fotos serão publicadas no site e na revista PSBlast!

Pegue seu BlasToy aqui!